КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

НАЗВАНИЕ | РЕНОМЕ

ЛОГОВО

РЕП. | ТЕРРИТ.

КОНТРОЛЬ | СЛАБЫЙ | СИЛЬНЫЙ | РАНГ

ТЕРРИТОРИЯ	**СТОРОННИЕ ЗАРАБОТКИ** *(Аналогично «Притону»)*	**ТОРГОВЕЦ РОСКОШЬЮ** *+2 монеты за дело (клиенты из высшего класса)*	**ПРИТОН** *(Проверка ранга) − подозрения = монеты в передышке*	**ТАВЕРНА** *+d6 на общение/ манипулирование здесь*
ДРЕВНИЕ ВРАТА *Безопасный проход по мёртвым землям*	**ТЕРРИТОРИЯ**	**ЛОГОВО**	**ТЕРРИТОРИЯ**	**ТЕРРИТОРИЯ**
ТАЙНЫЕ МАРШРУТЫ *+d6 на расклад («перевозка»)*	**ОСВЕДОМИТЕЛИ** *+d6 на сбор информации перед делом*	**ФЛОТ** *Транспортные средства у подручных*	**ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ** *−2 пункта подозрения после дела*	**СКЛАДЫ** *+d6 на приобретение ресурса*

МОНЕТЫ | СОКРОВИЩ.

Шаг в развитии команды увеличивает содержимое заначки каждого персонажа игрока на ранг+2 монет.

ПОДОЗРЕНИЯ | РОЗЫСК

ДОСТОИНСТВА ТРАНСПОРТА

- **Маневренный.** Считайте это содействием в сложных манёврах.
- **Простой.** Во время передышки снимайте с него все повреждения.
- **Прочный.** Продолжает работать, даже когда *бесполезен*.

НЕДОСТАТКИ ТРАНСПОРТА

- **Дорогое.** На содержание каждую передышку уходит **1 монета**.
- **Заковыристый.** Только один человек понимает все нюансы его работы. Без него качество считается **на 1 пункт ниже**.
- **Приметный.** Оно отличается от других. Когда вы используете его в деле, **уровень подозрений** дополнительно **возрастает на 1**.

ПЕРЕВОЗЧИКИ

КОНТРАБАНДИСТЫ

ТАЛАНТЫ

- ○ **Член семьи.** Создайте транспорт по правилам **подручных** (с достоинствами и недостатками). Качество для **командных действий** равно вашему рангу + 1.
- ○ **Все при деле.** Во время **передышки** один из ваших **подручных** может совершить действие, чтобы **приобрести ресурс** для команды, **отвести подозрения** или поработать над **долгосрочным проектом**.
- ○ **Лихачи. +1 к эффективности**, если вступаете в конфликт на транспорте (речь идёт о его скорости и нанесении повреждений). У транспорта появляется **броня**.
- ○ **Обычные прохожие.** Во время **передышки** ваш уровень **подозрений** снижается на 1. Пока он равен или меньше 4, бросайте +d6, когда обманываете людей, пытаясь сойти за обычных граждан.
- ○ **Отщепенцы.** Каждый персонаж команды может добавить +1 уровень к навыку **драки**, **проникновения** или **сноровки** (до максимального уровня 3).
- ○ **Полезные люди.** Когда вы получаете репутацию, вы получаете на 1 пункт репутации больше.
- ○ **Провоз призраков.** Команда неуязвима к захвату тела призраками. Зато вы можете «нести» в себе призрака как пассажира.
- ○○ **Необычный.** Выберите талант из другого источника.

ОПЫТ КОМАНДЫ

В конце встречи отметьте за каждый элемент из списка ниже 1 пункт опыта, если событие произошло хотя бы раз, или 2 пункта опыта, если многократно.

- *Успешно переправили незаконный груз, нашли новых клиентов или источники товара.*
- *Боролись с проблемами выше своего уровня.*
- *Поддерживали реноме или создали новое.*
- *Выражали цели, интересы, внутренние конфликты или суть команды.*

ЗНАКОМЫЕ

- ▷ Элинн, *докер*
- ▷ Ролан, *наркоторговец*
- ▷ Сера, *торговец оружием*
- ▷ Ньелль, *торговка призраками.*
- ▷ Деккер, *анархист*
- ▷ Эсме, *владелец таверны*

УЛУЧШЕНИЯ КОМАНДЫ

- ☐ Экипировка перевозчиков *(идеально скрыть 2 предмета)*
- ☐ Камуфляж *(транспорт замаскирован, пока не двигается)*
- ☐ Элитные странники
- ☐ Баржа *(мобильное логово)*
- ☐☐☐ Хладнокровные *(+ячейка стресса)*

Виды грузов КОНТРАБАНДА — МИСТИКА — ОРУЖИЕ — ПАССАЖИРЫ

ПОДРУЧНЫЙ | шайка | спец
ОСЛАБЛЕН | БЕСПОЛЕЗЕН
НЕЭФФЕКТИВЕН | ЗАЩИТА

ПОДРУЧНЫЙ | шайка | спец
ОСЛАБЛЕН | БЕСПОЛЕЗЕН
НЕЭФФЕКТИВЕН | ЗАЩИТА

ПОДРУЧНЫЙ | шайка | спец
ОСЛАБЛЕН | БЕСПОЛЕЗЕН
НЕЭФФЕКТИВЕН | ЗАЩИТА

ПОДРУЧНЫЙ | шайка | спец
ОСЛАБЛЕН | БЕСПОЛЕЗЕН
НЕЭФФЕКТИВЕН | ЗАЩИТА

ЛОГОВО

- ☐ Жильё
- ☐☐ Защищённое
- ■☐ Транспорт
- ☐ Мастерская
- ☐☐ Транспорт
- ☐☐ Сокровищница
- ☐ Тайное

КАЧЕСТВО

- ☐ Документы
- ☐ Инструменты
- ☐ Оружие
- ☐ Приспособления
- ☐ Снаряжение
- ☐ Средства

ТРЕНИРОВКА

- ☐ Воля
- ■ Удаль
- ☐ Чутьё
- ☐ Таланты

Вершины мастерства: ☐-☐-☐-☐

ПОДРУЧНЫЕ

2 пункта опыта

- +подручный
- +тип